YO TENIA UN JUEGO

Número 1 - Enero 2013

ESPECIAL REMEMBER Cadillacs And Dinosaurs



REMEMORANDO... Curse Of Enchantia, Mystic Towers, Super Turrican 2, The Punisher y Tyrian

REPORTAJE Convierte tu PSP en una consola retro

JUEGOS DE HOY Dead Space

EL ABUELO CEBOLLETA Knights Of The Round y Tumble Pop

ENTREVISTA Locomalito

98

0

Yo esto del dos contra uno como que no lo veo...

SUMARIO

PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Sergio Gordillo / Sara Sánchez / Jaime Pérez

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo

VISÍTANOS

BLOG www.yoteniaunjuego.blogspot.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego

EDITORIAL

Todavía recuerdo, como si fuese ayer, el día que compré mi primer juego: Rayman. El título fue lanzado en el año 1995 a través del sello Ubisoft y funcionaba bajo MS-DOS, contaba con una caja de cartón enorme y 3 CD's que me harían disfrutar de lo lindo gracias a un curioso personaje que no tenía brazos ni piernas.

Al salir de la tienda con el juego en brazos me sentí diferente, me sentí feliz. El camino de vuelta a casa no duraba más de diez minutos y me costó horrores no sentarme en un banco para desprecintar el juego.

Llegué al portal y aquí mi día se tornó gris... ¡me había dejado las llaves en casa! Mis padres estaban trabajando y hasta bien entrada la tarde no llegarían; mis abuelos estaban visitando a unos parientes y todavía faltaban unas horas para que llegasen... para colmo empezó a llover.

En esta época no existían los móviles, así que avisar a mis abuelos era técnicamente imposible. Lo único que pude hacer fue poner rumbo a su casa y esperar pacientemente bajo la lluvia a que un amable vecino abriese la puerta del portal.

Una vez dentro, esperé a mis abuelos sentado en la escalera tres horas. Estaba empapado, estornudaba y tenía mucho frío, pero... ¿qué importaba eso? ¡había conseguido mi juego!

He querido compartir esta anécdota con vosotros para que os hagáis una idea de lo que pretendemos con esta publicación: dejar a un lado los detalles técnicos que cualquiera puede encontrar en páginas como Wikipedia para contar nuestras vivencias y opiniones sobre aquellos juegos que nos marcaron, juegos que a día de hoy siguen formando parte de nuestras vidas.

Ya estamos en el año 2013 y parece mentira que el tiempo pase tan fugaz: avanza siguiendo su curso natural, pero mientras unos avanzan con él y se introducen de lleno en la época dorada de una "nube" donde se almacenan virtualmente las ilusiones de las nuevas generaciones, otros preferimos ir como los cangrejos, contra corriente, intentando disfrutar de una época que desgraciadamente no pudimos vivir y que ahora otros recuerdan por nosotros.

Nuevas consolas entran en escena, sustituyendo como siempre a sus antecesoras y sistemas como Android y iOS arrasan en el mercado de los móviles y tablets. El catálogo de videojuegos es actualmente tan amplio que en ocasiones me siento algo perdido.

Quizás deba subirme al tren y vender mi alma a las nuevas tecnologías. Reflexionaré sobre esto mientras juego unas partidas a mi nueva Atari 2600.

Sergio Gordillo


BREAK
7650
POWPOW



REMEMORANDO...

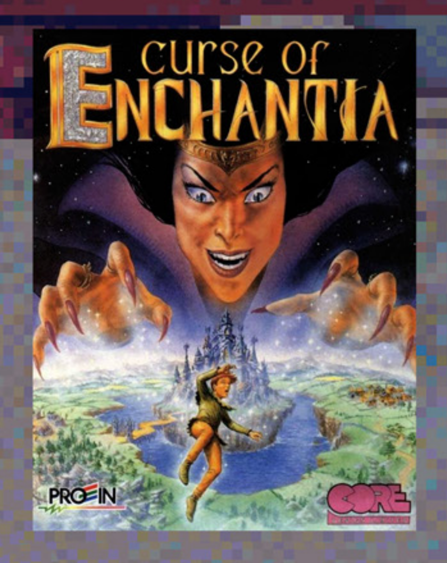
Curse Of Enchantia

Si los años 80 fueron la Edad de Oro del software español, la primera mitad de los 90 fue sin duda la Edad de Oro de las aventuras gráficas. Para los que crecimos tecleando letra a letra en aventuras conversacionales, interactuar de repente con un escenario a golpe de click de ratón era tan mágico como el argumento de este juego... tan mágico, que por aquel entonces yo devoraba toda nueva aventura gráfica que caía en mis manos.

En Curse Of Enchantia te meterás en la piel de Brad, un adolescente a quien la malvada bruja Meilbrum ha raptado de nuestro mundo para llevárselo a la mágica tierra de Enchantia, lugar en el que planea utilizarlo como ingrediente principal de su pócima de la eterna juventud. Tu objetivo será evitar que esto ocurra y buscar la manera de regresar a casa sano y salvo.

Hay dos cosas que diferencian a este juego de las clásicas aventuras de Lucasfilm y Sierra: no hay diálogos ni descripción de objetos, pues han sido sustituidos por iconogramas y onomatopeyas a fin de agilizar el desarrollo del juego. En segundo lugar, hagas lo que hagas no morirás nunca: si das un traspiés tendrás que repetir de nuevo la escena hasta que la superes; esto ocurre debido a que el juego cuenta con ligeros toques de arcade, como la escena en la

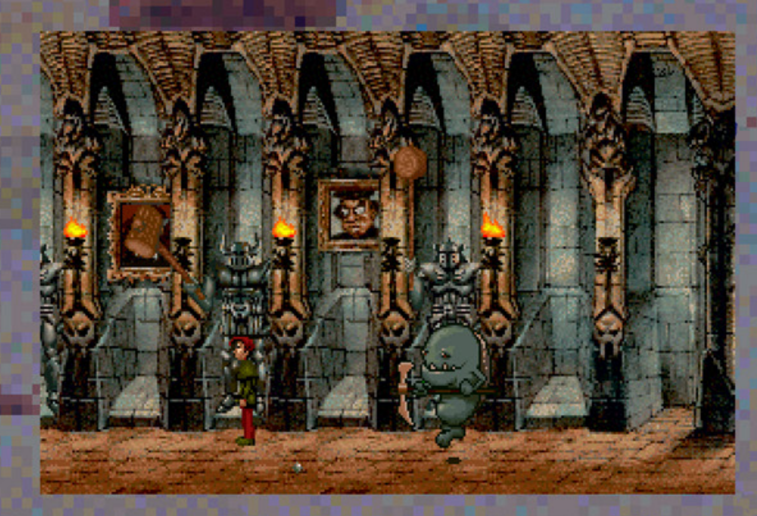
PLATAFORMA
Amiga
AÑO
1992
DESARROLLO
Core Design
EDITOR
Proein



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Core Design estuvo preparando Enchantia 2 aunque nunca vio la luz.
- El juego fue bautizado inicialmente como Zeloria. Esto hizo que algunas revistas confundieran a sus lectores al asegurar que Curse Of Enchantia se desarrollaba en el reino de Zeloria en vez de en el de Enchantia.
- Si te ha gustado Curse Of Enchantia y quieres jugar a algo similar, debes probar Simon The Sorcerer: en la aventura manejarás a un mago que ha sido transportado por un hechizo a un mundo mágico.

que hay que ir esquivando unas mazas en movimiento mientras recoges diamantes del suelo y evitas que el guardián que te persigue te capture. Este detalle tan poco frecuente en las aventuras juega a su favor, así como el tono humorístico de todo el juego y los geniales fondos pintados a mano. Además, ¡toda situación tiene solución!: si has olvidado recoger algún objeto importante o hacer algo en particular, el juego no permitirá que avances. Como punto negativo hay que mencionar lo ilógico de muchos de los puzles y una interfaz algo engorrosa. - J.P / * 7'5



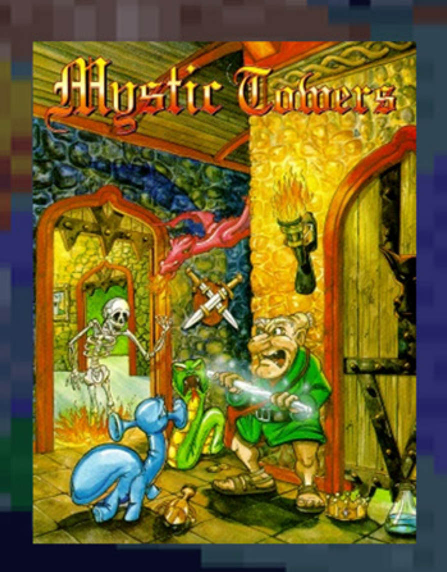
Mystic Towers

Baron Baldric, ¿cuántas horas de vicio habrás podido concederme a lo largo de estos años?... Este juego tiene un significado muy especial para mí, ya que fue la primera vez que veía un título con una perspectiva tan extraña: no era 2D pero tampoco era 3D; en realidad en esa época tampoco había que ponerle nombre a las cosas, pero años más tarde, alguien me mostró unas capturas de juegos anteriores a Mystic Towers que usaban esa misma técnica de perspectiva: ese fue el momento en el que averigué el significado del concepto vista isométrica.

El juego consiste en buscar a lo largo de cada nivel los generadores de monstruos y encontrar bombas para destruirlos. También hay que acabar con todo bicho viviente que encuentres, usando para ello los diversos items mágicos que ofrece el juego.

Tendrás que encontrar llaves de 4 colores para cruzar ciertas puertas, mover objetos, recoger pociones que te mostrarán zonas venenosas, usar las estrellas que encuentres para teleportarte a otras estancias (incluidas algunas secretas)... incluso podrás recoger tesoros y oro para comprar recargas mágicas. Recuerda en todo momento que tu personaje necesita comer y beber, así que cuando veas que las barras de hambre y sed disminuyan, dale

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1994
DESARROLLO
F/X Animation
EDITOR
Apogee



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Si no has tenido suficiente con Mystic Towers te recomiendo que pruebes el juego Baron Baldric, un título de acción plataformera creado por la misma compañía en 1992. Volverás a manejar a este entrañable anciano y tendrás un punto de vista diferente del universo Mystic Towers.
- Cuando en una habitación encuentres un glifo dibujado en la pared ¡no pases de largo!... ese icono te está indicando que la habitación contiene un secreto: quizás sea un item escondido tras un objeto, o quizás... ¡una pared que puede ser atravesada!

algo que llevarse a la boca o de lo contrario Baldric empezará a quejarse de dolencias múltiples, ¡pero ten cuidado!, el alcohol y las setas no son buenas opciones. Ten siempre en cuenta este consejo: ¡si tiene buena pinta, déjalo en el suelo!

También me gustaría recalcar otro punto a favor del juego: su apartado sonoro. Los F/X suenan de fábula, la música ambienta a la perfección y el theme de inicio es la típica canción que a uno nunca se le va de la cabeza. - S.G / * 9'5



Super Turrican 2

Nunca tuve una SNES, por eso miraba con envidia sana cada reportaje que veía de este juego: Turrican de 8 bits se convirtió por méritos propios en uno de mis arcades preferidos junto a R-Type (cuya versión de Comodore 64 es obra del mismo programador), así que tengo que reconocer que no haber conseguido este juego fue una de mis frustraciones de adolescente, por eso ha sido un placer jugarlo ahora.

En Super Turrican 2 vuelves a comandar a Bren McGuire para enfrentarte a The Machine, que pretende controlar la galaxia usando soldados robotizados, y tú, como único superviviente de las Fuerzas Unidas Por La Libertad debes impedirlo luchando a través de 18 niveles que tendrás que completar del tirón, puesto que no hay sistema de guardado ni contraseñas.

La diferencia entre este Shoot 'Em Up y los anteriores juegos de la saga es que en esta ocasión los niveles son más lineales, lo que resta libertad a la hora de recorrerlos, pero que ha permitido incluir numerosos efectos como jefes enormes que rotan 360° en pantalla, niveles en pseudo 3D, posibilidad de usar vehículos... a esto hay que sumar un scroll multidirecional muy suave y unos variopintos escenarios, que hacen que Super Turrican 2 sea lo que es.

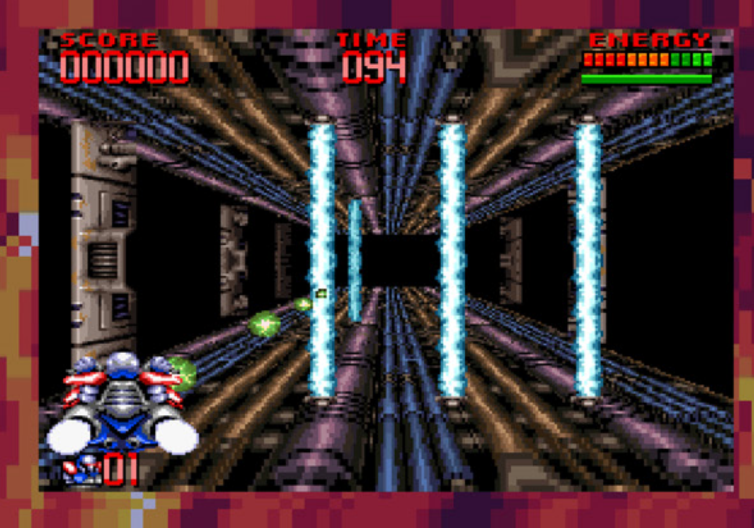
PLATAFORMA
SNES
AÑO
1995
DESARROLLO
Factor 5
EDITOR
Ocean



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Consigue 30 diamantes para obtener una vida extra.
- Numerosos intentos de revivir la saga han sido cancelados: Turrican 3D (PC) en 1999, Thornado (Nintendo 64 / Gamecube) en 2000 y Turrican HD en 2009. Aún así, Factor 5 tiene intención de volver a intentarlo.
- Turrican tiene su origen en el apellido italiano "Turricano" que los autores del juego encontraron en la guía telefónica de Düsseldorf.
- ¿Tienes problemas para avanzar? Prueba estas combinaciones con el juego en pausa: R, L, X, B, Y, A, ←, ↓, ↑, → (saltar nivel); X, A, L, R, B, Y, ←, → (rellenar bombas); ↑, ↓, →, ↓, ←, B (rellenar tiempo)
- Si tienes ganas de más, prueba Hurrican (www.hurrican-game.de), un juego hecho por fans de la saga que nada tiene que envidiar a los oficiales. ¡Además es gratuito!

Para superar el juego cuentas con un gancho que te ayudará a trepar y alcanzar objetos lejanos, un rayo parlizador (recuerda que un enemigo petrificado sirve para alcanzar plataformas lejanas) y una enorme variedad de armas. Además, el juego cuenta con voces digitalizadas y destaca su genial banda sonora realizada por Chris Hülsbeck... (una más de sus obras maestras). Super Turrican 2 quizá no tuvo el éxito de Contra 3, pero no sería por falta de calidad, lo que demuestra que se hacían buenos títulos arcades y que había algo más allá de Capcom y Konami. - J.P / * 8



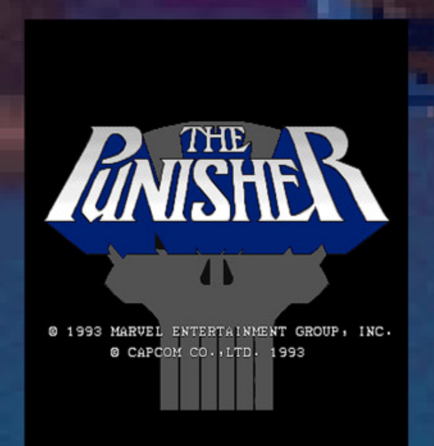
The Punisher

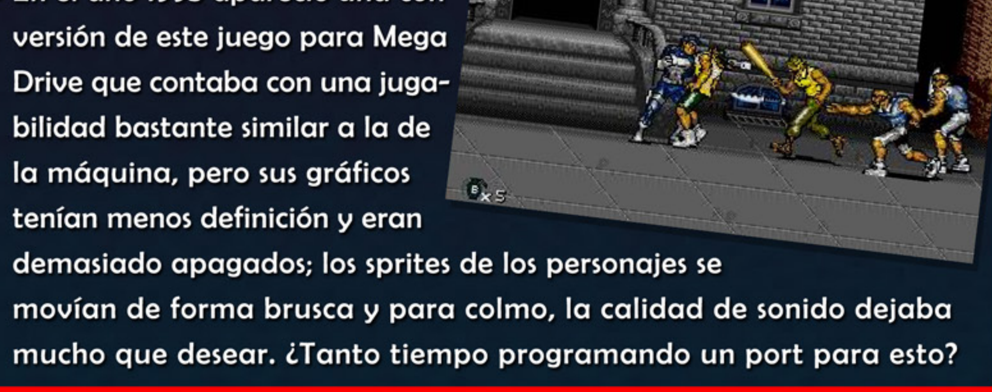
Y llegó el día en el que el dueño del bar sustituyó nuestra querida máquina "Pang" por "The Punisher". Su hija, a la que cariñosamente llamaba "la dinamita pa' los pollos" había abandonado el bar para alistarse en el ejército: ella era una viciada absoluta del "Pang", pero con su marcha, la máquina ya no tenía sentido alguno, pues ella no estaría ahí para echar a patadas a todos los que se apoyasen encima con una copa o a los aprovechados que a ritmo de la canción del "¿te lo paso?" intentaban tomar los mandos de tu partida. Los que éramos habituales del lugar llegamos a la misma conclusión: por fin el dueño iba a ganar dinero con la máquina del bar.

Tu objetivo en el juego será encontrar al villano Kingpin y darle una somanta de palos para que aprenda a portarse mejor. Para lograr tu objetivo deberás abrirte paso a base de tortas a lo largo de las 6 fases que conforman el juego.

Si juegas acompañado, tu amigo manejará a Nick Fury, pero no te encariñes de ese personaje, puesto que no podrás seleccionarlo en el modo de un jugador (esto es algo que nos fastidia bastante a los que no nos despegamos de este título). Durante la batalla campal que te espera podrás usar cualquier objeto del decorado como arma...

PLATAFORMA
CPS-1
AÑO
1993
DESARROLLO
Capcom
EDITOR
Capcom





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- En el año 1995 apareció una conversión de este juego para Mega Drive que contaba con una jugabilidad bastante similar a la de la máquina, pero sus gráficos tenían menos definición y eran demasiado apagados; los sprites de los personajes se movían de forma brusca y para colmo, la calidad de sonido dejaba mucho que desear. ¿Tanto tiempo programando un port para esto?

Una cabina de teléfonos, una rueda, una maceta o una máquina recreativa... da lo mismo: icógelo y lánzalo! También tendrás a tu disposición una pistola con la que te liarás a tiros en ciertas partes del juego, incluso podrás recoger armas de tus enemigos, desde simples cuchillos hasta katanas, hachas o metralletas. Este título arcade es brillante, y aunque destaca por su nivel de detalle gráfico, los jefes de fin de fase y la cantidad de combos que se pueden realizar, a nivel musical lo veo algo flojo. Los FX como siempre en CPS-1: lo mejor de lo mejor. - S.G / * 8



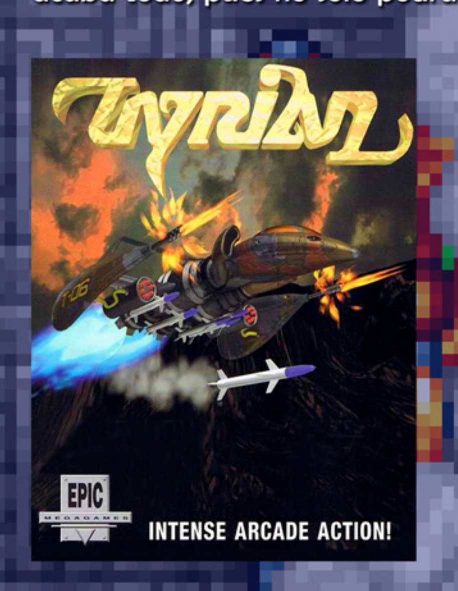
Tyrian

Este juego en versión Shareware llegó a mis manos en un CD-Mix que albergaba un total de 50 títulos... Ese disco, a día de hoy, debería parecer una tostada requemada, pues vivía en mi unidad de CD-Rom y era como uno más de la familia. Un par de meses después de fundir el CD-Mix, llegarían las vacaciones y mi cumpleaños; mi abuela me regaló un PAD que tiempo después se agenciaría como suyo. Gracias a Tyrian mi abuela comenzó a ser mi compañera en los títulos con opción multijugador, y ahora, 15 años después, he podido conseguir el juego completo... ¡ya era hora!

Tyrian cuenta con 2 modos de juego: en el modo arcade tendrás que acabar episodio tras episodio con todos los enemigos que aparezcan en pantalla, para ello tendrás que mejorar tu nave recogiendo armas y power-ups; además, tienes la posibilidad de jugar acompañado e incluso podréis acoplar las naves y jugar ambos disparando mientras uno pilota ¿no es original?

En el modo historia averiguarás cómo un piloto dedicado a buscar planetas habitables termina siendo atacado por todo un ejército. En este modo de juego la mecánica es diferente: deberás acabar con todos los enemigos que puedas, recoger items para conseguir dinero, y al completar cada nivel podrás mejorar tu nave. Aquí no acaba todo, pues no sólo podrás

PLATAFORMA MS-Dos
AÑO 1995
DESARROLLO Eclipse
EDITOR Epic Megagames



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- En el año 2004 el juego pasó a ser Freeware, por lo que podrás descargarlo de forma gratuita con una simple búsqueda en la red.
- Si te gustan los juegos directos y eres un incondicional de Atari 2600, escribe la palabra destruct en el menú principal para acceder a una pantalla secreta que contiene 5 minijuegos de corte clásico.

comprar nuevas armas, sino que además hay que reforzarlas. También tendrás opción de adquirir nuevos generadores, escudos mejorados, armamento secundario y ¡nuevas naves! Compra todo cuanto puedas a fin de evitar una muerte segura contra los numerosos jefes de final de fase.

El aspecto sonoro realizado por Alexander Brandon es impecable y la BSO cuenta con más de 40 temas que podrás escuchar siempre que quieras en el jukebox ubicado en el SETUP del juego. - S.G / * 9'5




Cadillacs AND
DINOSAURS

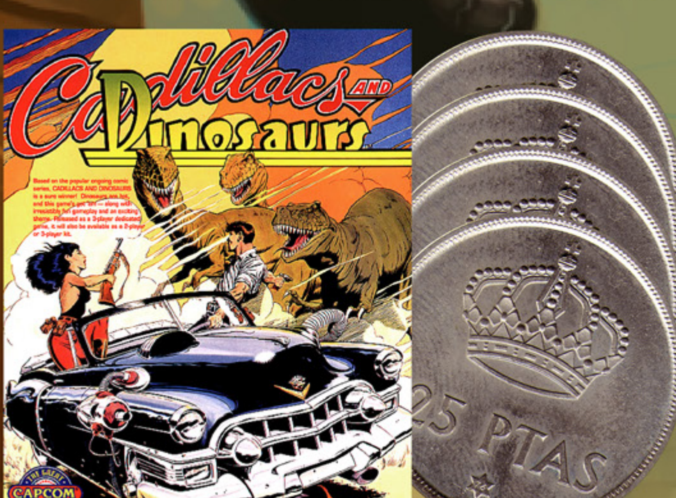

ESPECIAL REMEMBER:
CADILLACS & DINOSAURS

Sería allá por mediados de los años 90, en un viaje veraniego hacia playas granadinas cuando tuve la oportunidad de probar por primera vez la máquina Cadillac & Dinosaurs. El viaje en coche desde Madrid es un poco largo, por lo que mi padre paró a descansar y entramos a desayunar en un bar de carretera, sí, ese típico bar que tiene máquinas expendedoras con el brazo trucado para que no agarre los premios, así como expositores giratorios, que a modo de museo, muestran los CD's de éxitos de tres veranos atrás o la discografía completa de Camela, entre otros...

Casualmente, dando una vuelta por el bar para estirar las piernas me topé con la recreativa... yo tenía unos 10 años por aquel entonces, y aunque era bastante alto, recuerdo que esa máquina parecía una montaña. En cuanto toqué los controles salí corriendo a buscar al dueño del establecimiento para preguntarle el motivo de tener una máquina que no funcionaba en medio del bar: <<señor, la máquina no funciona>> – afirmé. <<¿Pero has echado ya el dinero?>> – preguntó.

Por supuesto, esto me pillaba de nuevas, así que fuí en busca de mi padre para pedirle una moneda. Nunca olvidaré ese momento porque ¡un dinosaurio de la máquina se tragó la moneda que mi padre me había dado!... al menos eso pensé, porque no pude iniciar la partida ni tampoco salieron las 25 pesetas por la ranura de devoluciones. ¡Esto no me podía estar pasando!

Lo mejor estaba por llegar: volví a hablar con el dueño del bar para comentarle la "historia de la moneda"; en ese momento parecía que hablase con una pared, pues



lo único que hacía en respuesta a mis demandas era fruncir el ceño una y otra vez. Pasaron los años y claro... ahora lo entiendo todo: la gente contaría unas historias tremendas para ganar una partida gratis, y yo, conté la historia de un dinosaurio come-monedas.



En cualquier caso, tuvo que gustarle la historia, pues sacó de la caja registradora 100 pesetas y las echó en la recreativa. ¡Por fin pude jugar!, y además no tenía uno, sino cuatro créditos para mí solito. ¡Ahora sí que sí!

Lo primero que observé fue un menú de selección de personaje; como tenía cuatro créditos, me vino que ni pintado que al perder todas las vidas y darle a continuar, se pudiese seleccionar a otro personaje... ¡así podría probarlos todos y elegir mi favorito!

Cada uno contaba con sus propias dotes de fuerza, velocidad y manejo: Jack y Mess molaban mucho porque pegaban duro, Hannah molaba mas todavía (era una pasada verla disparando el bazooka sin despeinarse), pero el personaje que más me gustó fue Mustapha, pues además de ser muy equilibrado en habilidades, también contaba con algún que otro golpe alternativo como el de agarrar a un enemigo y pulsar el botón de abajo y luego arriba mientras dejas pulsado el botón de puñetazo: cuando domines esta técnica, conseguirás soltar una patada doble en toda la cara a quien tengas agarrado, y si además tienes a otros enemigos delante y detrás tuyo, les arrearás un sorpresivo puntapié a todos al mismo tiempo, algo que viene fenomenal para quitarte un buen número de enemigos de encima con un solo golpe.



De este personaje también recuerdo las patadas giratorias de 360º, así como los saltos hacia un lado que acaban convirtiéndose en patadas rompe-mandíbulas.

Continuando con la historia de la máquina: me quedé alucinando cuando vi que al disparar con un arma a uno de los enemigos, una onomatopeya aparecía en pantalla. Al hacer un golpe especial se podía leer "Smack", "Pow" al disparar un arma o "Boom" cuando explotaba un cartucho de dinamita. ¡Estaba jugando un cómic!



Días antes del viaje estuve jugando sin parar a la versión PC de Golden Axe, y creo que eso contribuyó enormemente a que Cadillacs & Dinosaurs no se me hiciese demasiado difícil, ya que la mecánica de juego no dejaba de ser la misma: avanzar y cargarse a todo enemigo que se cruzase por medio, llegar al jefe final, derrotar a los enemigos que le protegen y luego darle caña a él.

A los pocos minutos de jugar y tener los ojos como si me hubiese tomado cuatro cafés seguidos de la emoción, llegué al primer jefe, que por cierto, tenía a un dinosaurio amarrado... Yo pensaba que el animalito estaba en el juego a modo decorativo, pero al momento, el jefe le arrea un montón de golpes, el bicho enfurecido se libera de las cadenas y ¡cambia de color! (cuando los dinosaurios tienen una tonalidad verdosa es que están tranquilos y no hay peligro, pero si cambian a un tono anaranjado, ándate con ojo o te darán un buen escarmiento)

Estaba pasándomelo en grande y además, a medida que avanzaba en el juego, encontraba otras especies de dinosaurios contra los que enfrentarme: triceratops, pterodáctilos ¡y hasta varios T-REX! Por supuesto, si los dinosaurios no atacan y están calmados, no es necesario zurrarles... de hecho, recomiendo dejarles vivir su vida con tranquilidad (y ya de paso, evitar zarpazos innecesarios)

El juego me encantaba, pero cuando pensé que ya no podría ofrecerme nada más, llegó uno de los mejores momentos... ¡conducir el cadillac!



En la fase de conducción debes arrollar a todos los enemigos que puedas hasta llegar al jefe final, un motorista que lanza granadas; en ese momento hay que intentar golpearle con el coche (esto tiene su técnica), pero si sufres muchos daños en la carrocería tendrás que terminar la fase a tortazo limpio y además, evitar que te atropelle.

Estaba ahí, frente a la máquina, flipándolo en colores, y siendo la primera vez que jugaba a una recreativa conseguí llegarme al nivel 8 teniendo todavía un crédito en la recámara. Este era el último nivel del juego y tenía que eliminar al Doctor Fessenden, que acaba convirtiéndose en un pedazo de dinosaurio enorme. Aquí lamentablemente acaba mi historia, pues a falta de unos pocos golpes para completar el juego, a mis padres les entraron las prisas y como yo no me despegaba de la máquina, la escenita que tuvo que presenciar la gente que estaba en el bar fue de órdago: yo estaba agarrado como un loco a los mandos, mi padre me cogió de los pies y me levantó en el aire, así que seguí dando a los botones hasta que me despegó.



IMAGEN SEGA-CD



Algunos sólo conocerán el juego por las recreativas, pero me gustaría también hacer mención a los cómics de Mark Schultz llamados "Xenozoic Tales", que vieron la luz a finales de los años 80 y llegarían a España de la mano de Planeta DeAgostini en los 90 (se publicaron 15 números de 24 páginas cada uno). Este cómic fue importantísimo ya que sería el detonante de otros artículos como el juego de recreativa, juguetes varios lanzados por la compañía Tyco e incluso se realizó un nuevo juego para MS-Dos y Sega CD con una mecánica totalmente diferente al título de recreativa. - S.G




Puzzle
Classics Collection
Namco Museum -Battle
Sega Mega
Activision
Atari
EA Replay
Taito Legends
Arcade
HOME
VOL


CONVIERTE TU PSP
EN UNA CONSOLA RETRO
SONY
POWER
HOLD
SELECT
START
REPORTAJE

CONVIERTE TU PSP EN UNA CONSOLA RETRO

Estuve mucho tiempo pensando en lo estupendo que sería tener una consola capaz de ejecutar juegos de todas las épocas y que albergase tantos títulos con edición física en su catálogo, que sólo por su cantidad, calidad, variedad y precio, mereciese la pena su compra (dejando en un segundo plano los juegos oficiales que sacaran para la misma). Tras cinco años, esa consola "ideal" apareció en mi vida, su nombre era PSP.

Lo que más ilusión me hizo fue conseguir el modelo PSP-3000 porque lleva incorporada de serie una salida AV. Gracias a ese añadido, ahora podría también jugar en la televisión a todos los títulos retro que fuese adquiriendo.

Poco a poco, el catálogo de PSP ha terminado convirtiéndose en uno de los más atractivos del mercado y además, como la consola es region free, no tendrás problema alguno a la hora de usar juegos de otras regiones como USA y Japón en tu portátil. Por ese motivo he querido ampliar el reportaje y añadir otros títulos que sólo han visto la luz fuera de nuestro país.

La verdad es que me llama mucho la atención la posibilidad de tener en un solo disco y en un solo sistema una buena selección de juegos de otras plataformas (aunque hay que decir que echamos en falta algún juego que otro en según que pack)

Los sistemas que encontrás en los packs del reportaje van desde consolas de sobremesa como Atari 2600 y MegaDrive hasta recreativas de Neo Geo y Capcom. ¡Qué maravilla de catálogo! Además, el precio de estos packs en PSP suele ser muy ajustado (10~20€) y suelen venir con una buena cantidad de extras para que la experiencia de juego sea todavía mejor.

Lo que se pretende conseguir con este reportaje es que no sólo conozcas todos los compilatorios retro que hay disponibles, sino que también uses estas páginas como guía de referencia, pues tendrás listados todos los juegos que incluye de serie cada uno de los packs.

En esta guía también he incluido los nombres de los títulos que cuentan con una versión actualizada en adición a la original, así como los juegos que pueden ser desbloqueados. ¡Buena caza! - S.G.



Disponible en España

También disponible en serie Essentials

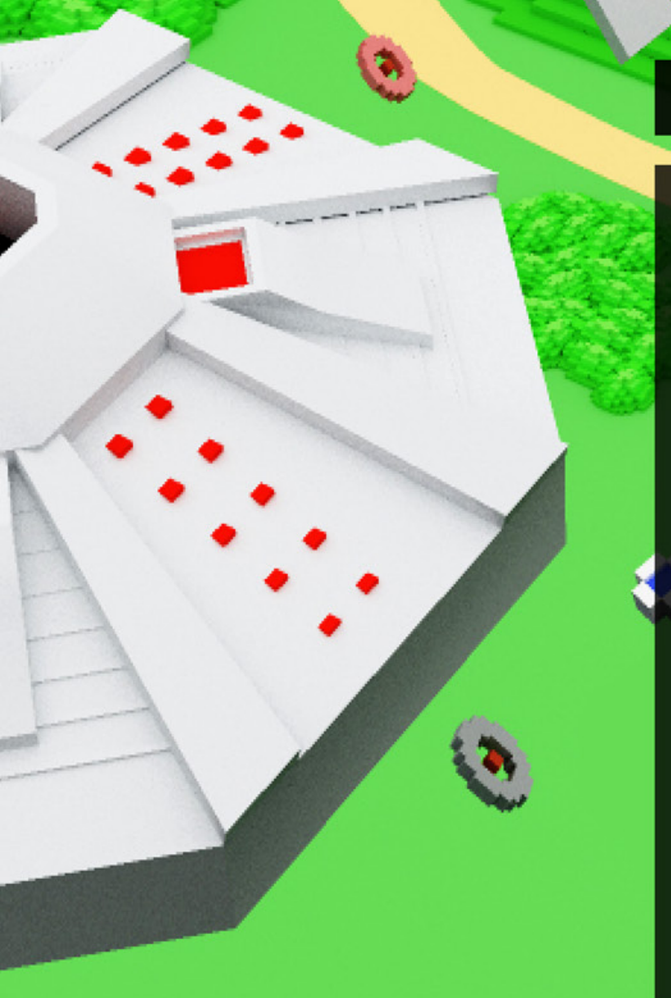
SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

Juegos incluidos

- Alex Kidd
- Altered Beast
- Bonanza Bros
- Columns
- Comix Zone
- Decap Attack
- Ecco -The Dolphin-
- Ecco 2 -The Tides Of Time-
- Ecco 3 -Ecco Jr-
- Flicky
- Gain Ground
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Kid Chameleon
- Phantasy Star II
- Phantasy Star III
- Phantasy Star IV
- Ristar
- Shinobi III
- Sonic -The Hedgehog-
- Sonic 2
- Super Thunder Blade
- Sword Of Vermilion
- Vectorman
- Vectorman II
- Virtua Fighter 2

Juegos desbloqueables

- Astro Blaster
- Eliminator
- Space Fury
- Super Zaxxon
- Tip Top



NAMCO MUSEUM -BATTLE COLLECTION-



Juegos incluidos (v. original)

- Bosconian
- Dig Dug
- Dig Dug II
- Dragon Buster
- Galaga
- Galaxian
- Grobda
- King & Balloon
- Mappy
- Motos
- New Rally-X
- Pac Man
- Rally-X
- Rolling Thunder
- The Tower Of Druaga
- Xevious

Juegos incluidos (v. actualizada)

- Dig Dug
- Galaga
- New Rally-X
- Pac-Man

Disponible en España

También disponible en serie Essentials





MIDWAY ARCADE TREASURES -EXTENDED PLAY-



Disponible en España

También disponible en serie Essentials

Juegos incluidos

- 720
- Arch Rivals
- Championship Sprint
- Cyberball 2072
- Defender
- Gauntlet
- Joust
- Klax
- Marble Madness
- Mortal Kombat
- Mortal Kombat 2
- Mortal Kombat 3
- Paperboy
- Rampage
- Rampart
- Sinistar
- Spy Hunter
- Toobin'
- Wizard Of Wor
- Xenophobe
- Xybots

GRADIUS COLLECTION



Juegos incluidos

- Gradius
- Gradius II
- Gradius III
- Gradius IV
- Gradius Gaiden

Disponible en España

También disponible en serie Essentials







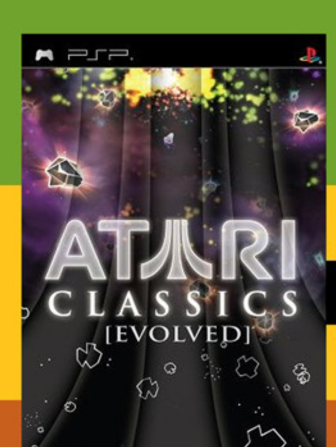
Disponible en España

ACTIVISION HITS -REMIXED-

Juegos incluidos

- Atlantis
- Barnstorming
- Beamrider
- Boxing
- Bridge
- Checkers
- Chopper Command
- Cosmic Commuter
- Crackpots
- Decathlon
- Demon Attack
- Dolphin
- Dragster
- Enduro
- Fishing Derby
- Freeway
- Frostbite
- Grand Prix
- H.E.R.O
- Ice Hockey
- Kabobber
- Kaboom!
- Keystone Kapers
- Laser Blast
- Megamania
- Moonsweeper
- Oink!
- Pitfall
- Pitfall 2
- Plaque Attack
- Pressure Cooker
- Private Eye
- River Raid
- River Raid 2
- Robot Tank
- Seaquest
- Skiing
- Sky Jinks
- Space Shuttle
- Spider Fighter
- Stampede
- Starmaster
- Tennis
- Thwocker





Disponible por importación

ATARI CLASSICS -EVOLVED-

Juegos incluidos (v. original y actualizada)

- Asteroids
- Asteroids Deluxe
- Battlezone
- Centipide
- Lunar Lander
- Millipede
- Missile Command
- Pong
- Super Breakout
- Tempest
- Warlords

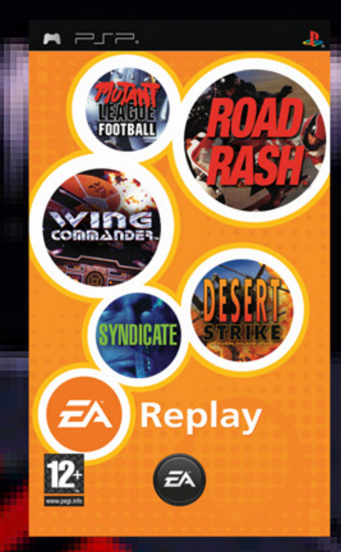
Juegos desbloqueables (Atari 2600)

- Adventure
- Air-Sea Battle
- Blackjack
- Bowling
- Breakout
- Canyon Bomber
- Casino
- Circus Atari
- Combat
- Crystal Castles
- Demons To Diamonds
- Desert Falcon
- Dodge 'Em
- Double Dunk
- Flag Capture
- Football
- Fun With Numbers
- Golf
- Gravitar
- Haunted House
- Home Run
- Human Cannonball
- Math Gran Prix
- Maze Craze
- Miniature Golf
- Night Driver
- Off The Wall
- Outlaw
- Quadrun
- Radar Lock
- Real Sports Baseball
- Real Sports Football
- Real Sports Tennis
- Sky Diver
- Slot Machine
- Slot Racers
- Space War
- Sprintmaster
- Star Ship
- Steeplechase
- Stellar Track
- Street Racer
- Submarine Commander
- Super Baseball
- Surround
- Swordquest -Earthworld-
- Swordquest -Fireworld-
- Swordquest -Waterworld-
- Video Olympics
- Video Pinball
- Yar's Revenge

EA REPLAY

Juegos incluidos

- B.O.B
- Budokan
- Desert Strike
- Jungle Strike
- Haunting -Starring Polterguy-
- Mutant League Football
- Road Rash
- Road Rash II
- Road Rash III
- Syndicate
- Ultima -The Black Gate-
- Virtual Pinball
- Wing Commander
- Wing Commander -Secret Missions-



Disponible en España

TAITO LEGENDS -POWER UP-



Disponible en España

Juegos incluidos

- Alpine Ski
- Balloon Bomber
- Cameltry
- Chack 'N' Pop
- Crazy Balloon
- Elevator Action
- The Fairyland Story
- Kiki Kaikai
- Kuri Kinton
- Lunar Rescue
- Phoenix
- Qix
- Raimais
- Rastan Saga
- Return Of The Invaders
- Space Chaser
- Space Dungeon
- Space Invaders
- Space Invaders 2
- The Legend Of Kage
- The New Zealand Story

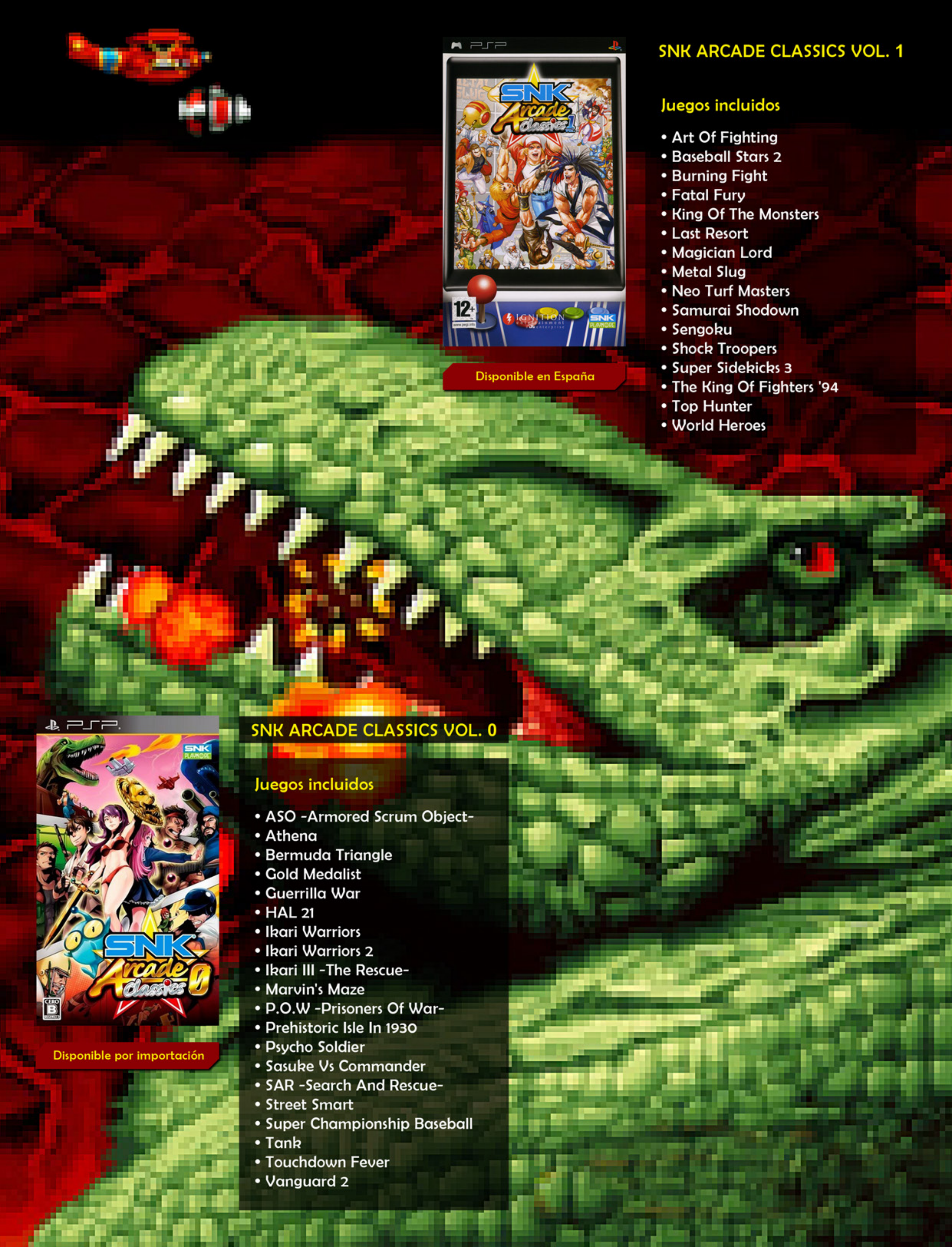
METAL SLUG ANTHOLOGY



Disponible en España

Juegos incluidos

- Metal Slug
- Metal Slug X
- Metal Slug 2
- Metal Slug 3
- Metal Slug 4
- Metal Slug 5
- Metal Slug 6



SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1

Disponible en España

Juegos incluidos

- Art Of Fighting
- Baseball Stars 2
- Burning Fight
- Fatal Fury
- King Of The Monsters
- Last Resort
- Magician Lord
- Metal Slug
- Neo Turf Masters
- Samurai Shodown
- Sengoku
- Shock Troopers
- Super Sidekicks 3
- The King Of Fighters '94
- Top Hunter
- World Heroes

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 0

Disponible por importación

Juegos incluidos

- ASO -Armored Scrum Object-
- Athena
- Bermuda Triangle
- Gold Medalist
- Guerrilla War
- HAL 21
- Ikari Warriors
- Ikari Warriors 2
- Ikari III -The Rescue-
- Marvin's Maze
- P.O.W -Prisoners Of War-
- Prehistoric Isle In 1930
- Psycho Soldier
- Sasuke Vs Commander
- SAR -Search And Rescue-
- Street Smart
- Super Championship Baseball
- Tank
- Touchdown Fever
- Vanguard 2



Disponible en España

También disponible en serie Essentials

CAPCOM CLASSICS COLLECTION -REMIXED-

Juegos incluidos

- 1941
- Avengers
- Bionic Commando
- Black Tiger
- Block Block
- Captain Commando
- Final Fight
- Forgotten Worlds
- Side Arms
- Last Duel
- Legendary Wings
- Magic Sword
- Mega Twins
- Quiz & Dragons
- Section Z
- The Speed Rumbler
- Street Fighter
- Strider
- Three Wonders
- Varth



Disponible en España

También disponible en serie Essentials

CAPCOM CLASSICS COLLECTION -RELOADED-

Juegos incluidos

- 1942
- 1943
- 1943 Kei
- Commando
- Eco Fighters
- Exed Exes
- Ghosts 'N' Goblins
- Ghouls 'N' Ghosts
- Gun Smoke
- Knights Of The Round
- Mercs
- Higemaru
- Son Son
- Street Fighter II (SF II)
- SF II -World Champion Edition-
- SF II -Hyper Fighting-
- The King Of The Dragons
- Vulgus



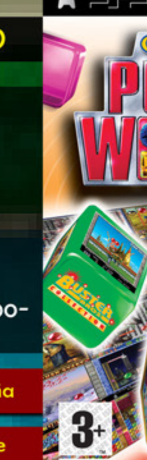
CAPCOM PUZZLE WORLD

Juegos incluidos

- Block Block
- Pang (Buster Bros)
- Pang 2 (Super Buster Bros)
- Pang 3 (Buster Buddies)
- Super Puzzle Fighter II -Turbo-

Disponible en España

También disponible en serie Essentials







ENTREVISTA: LOCOMALITO



Si estás leyendo esta revista seguro que viviste aquella época en la que un solo programador se encargaba de sacar adelante un juego completo: esa persona que pasaba las noches en vela revisando código línea a línea no es sólo la visión romántica de un tiempo pasado, sino que aún quedan magos del bit que hacen de ese método su filosofía de trabajo. Así es como Locomalito nos trae "Maldita Castilla", un arcade de acción con plataformas de la vieja escuela al más puro estilo "Ghosts 'n' Goblins" o "Black Tiger".

A lo largo de 6 fases recorrerás nuestra Castilla más caballeresca, topándote con Don Quijote o el "Amadís De Gaula" (por nombrar a alguno). Se trata de un gran acierto ya que no es habitual que aprovechemos nuestra historia para crear videojuegos, y en mi opinión, ahí reside un enorme filón de guiones a los que acogerse en el futuro.

En esta ocasión el argumento sirve para ambientar el juego, ya que a la hora de la verdad, la historia es lo de menos, pues la mecánica de juego es sencilla y directa: aférrate a tu PAD o teclado y avanza. Aún así se agradece que el autor se preocupase por dar un trasfondo al juego. >>> (Continúa en siguiente página)



ENTREVISTA

¿Cómo empezaste en esto de hacer videojuegos?

Locomalito: Pues, como todo hijo de vecino, desde pequeño me he divertido imaginando cómo podrían ser unos juegos hechos por mí y he ido dibujando lo que me imaginaba: primero en papel y más tarde en el ordenador. En cuanto descubrí que existían programas para crear juegos sin grandes dotes de programación me puse a ello. Me pasé unos cuantos años haciendo pequeños juegos, tonteando con trocitos de código y aprendiendo GML (el lenguaje escrito de Game Maker). Esto ha ido saliendo así, y con el tiempo he empezado a hacer juegos completos, por hobby y por completar todo aquello que no pude hacer cuando era niño.

¿A qué edad empezaste como jugador y qué juegos recuerdas con más cariño? ¿Te gustaría compartir con nosotros alguna anécdota que recuerdes de entonces?

A los 5 ó 6 años recuerdo que vi una videoconsola que me pareció una tontería (era un Atari con el Pitfall), y a mí me parecía mucho más interesante jugar con espadas de plástico en la calle. Los primeros juegos que empecé a disfrutar (aunque rara vez podía jugar) fueron el Phoenix, Galaga, Ghost 'N' Goblins, Gradius en arcade, y unos cuantos de Spectrum como el Mega Phoenix o el Saboteur.

Cuéntanos... ¿por qué has decidido ofrecer tus juegos de forma gratuita a través de tu propia web?

La cuestión es ¿por qué debería venderlos? Yo hago juegos por diversión, para despejarme del día a día y tener la sensación de construir cosas. Es un hobby como el de las abuelitas haciendo pasteles.

Por supuesto hay tiendas donde venden pasteles, pero ¿son todos los pasteles productos comerciales que tienen que ser vendidos con un margen de beneficio? ¿deben las abuelitas cobrar a sus nietos un precio justo por sus pasteles?... pues eso mismo es lo que pienso yo de mis juegos.

Además, el freeware es un buen método para predicar sobre los valores de los juegos tradicionales que tanto me gustan, sobre esas cosas únicas y legítimas que definen la cultura de los videojuegos (las imágenes pixeladas, la música chip y la diversión directa, sin rodeos). Vender mis juegos supondría de alguna manera entrar en "la industria del entretenimiento", y es precisamente esa industria la que está dando de lado los valores que yo defiendo para apostar por los del cine de Hollywood: aspecto realista, cinemáticas increíbles, planos de película y bandas sonoras orquestadas.

Defiendes los videojuegos tradicionales como productos al margen del comercio, haciéndolos portadores de un valor cultural que no debe estar sujeto a las leyes del mercado. ¿Piensas por tanto que al cabo de un tiempo los videojuegos deberían ser distribuidos libremente?

Eso siempre dependerá de las intenciones de los desarrolladores y de los jugadores en cada caso. Yo pienso que debe haber de todo, y simplemente, hecho en falta una rama de los videojuegos de corte más altruista y tradicional.

¿Por qué crees que antes se cuidaban más las ediciones de los juegos añadiendo manuales, cajas... siendo todo mucho más elaborado y particular en cada juego?

Creo que fue por una cuestión accidentalmente interesante: Antes la memoria era limitada, el juego se concentraba simplemente en el gameplay, y los manuales contribuían a contar la historia y ponerte en situación. Hoy en día todo se hace "ingame" porque puede hacerse así, sin embargo, se rompe un poco esa dinámica en la que primero ves de qué va el juego, y luego juegas sin interrupciones.

Hoy en día ya no es necesario centrarse en las instrucciones, y en lugar de utilizar el manual restante para contar una buena historia o surtir de extras al juego, simplemente se ha eliminado ese libreto... entiendo que para abaratar costes... de hecho, hoy en día sólo las ediciones especiales suelen traer manuales, libretos y algunos extras, el problema es que este tipo de lanzamientos suelen ser demasiado caros.

En tu web podemos descargar tus juegos pero también las carátulas, manuales de instrucciones e incluso documentos que muestran como has diseñado los sprites. En el caso de Maldita Castilla las instrucciones están muy cuidadas, con pergaminos de estilo antiguo e ilustraciones de cada enemigo que aparece en el juego. ¿Qué nos puedes decir de Marek Barej, la persona que se encarga de llevar a cabo todo este material adicional adjunto al juego?

Bueno, en el caso concreto del manual de Maldita Castilla, el encargado de las ilustraciones ha sido Jacobo García (hermano de Gryzor87, el compositor de las bandas sonoras de mis juegos y un amigo personal). Gryzor87 tenía la idea de este manual desde hacía algún tiempo, y junto a su hermano han ido dando forma a los textos e ilustraciones para dotar al juego de ese enfoque que el jugador debe asimilar antes de ponerse a los mandos.





En tu periplo por tierras castellanas no te faltarán amigos, ayudas inesperadas, traiciones... Puedes leer más detalles del juego en las cuidadas instrucciones ilustradas que han preparado para la ocasión.

La dificultad está medida de manera excelente, siendo muy asequible al principio a jugadores de todos los niveles y haciéndose más exigente de forma progresiva hasta el punto de obligar a calcular algunos saltos "al pixel" para evitar los ataques de los impresionantes enemigos de final de fase. Por supuesto, contarás con diversos tipos de armas que podrás recoger de los cofres que hay repartidos por el camino, pero depende de ti decidir cuál de ellas será más efectiva ante un enemigo que se te resista. Después de todo, el encanto de este tipo de juegos reside en el reto que supone morir una y otra vez para descubrir cómo salir airoso de cada ataque, así que se agradece que en plena moda de la "regeneración espontánea" Locomalito haya sabido recuperar una vez más esa sensación de indefensión y te haga valorar cada "vida" que poseas. Además, pese a que podrás continuar la partida indefinidamente, existen cuatro finales distintos en función de tu habilidad, y el mejor de ellos está reservado sólo a los caballeros más aguerridos que sean capaces de acabar el juego habiendo explorado cada nivel al completo con las vidas de inicio.

Maldita Castilla es gratis, funcionará en cualquier PC que tengas por casa, y está cuidado hasta el último detalle. Locomalito ha dedicado un año y medio de su vida a proporcionarte entretenimiento gratuito, así que ahora te toca a ti hacer tu parte del trabajo. Según palabras del autor: «He echado en falta juegos como Ghosts 'N' Goblins durante años, así que he decidido hacer uno yo mismo». No se podría describir mejor lo que Locomalito ha hecho con Maldita Castilla: un juego al que a él mismo le hubiera gustado jugar. - J.P

Marek Barej, por otro lado, es un amigo lejano (de Polonia) con el que he entablado una gran amistad desde hace ya unos cuantos años. Marek comparte muchas de mis inquietudes y tiene una visión artística interesante que dota a mis juegos de un trasfondo diferente. Sus ilustraciones han formado parte de mis juegos desde el principio, de hecho, fueron el aliciente inicial que me hizo pensar en crear portadas de DVD uniformadas y manuales para mis juegos, dando lugar a una especie de colección.

Para tus juegos te sirves del Game Maker... ¿te has planteado alguna vez desarrollar un juego para otra plataforma que no sea el PC?

Hasta ahora he estado utilizando Game Maker 8 y anteriores, que generan juegos exclusivamente para Windows. Ahora existe la versión Studio que permite generar juegos para Mac, pero en la que no puedo importar fácilmente mis juegos anteriores. Es posible que en el futuro publique juegos también para Mac, aunque siempre con el mismo tipo de distribución que tienen actualmente los de PC.

Centrándonos en Maldita Castilla... sin ser un juego sencillo permite que cualquier jugador avance mucho más que en Ghosts 'N' Goblins. ¿Crees que aquel juego tenía una dificultad exagerada?

Ghosts 'N' Goblins (el primero de la saga), a mi manera de entender, tiene una dificultad exquisita para los jugadores exigentes.

Es muy duro, y puede llegar a chocar muchísimo en las primeras partidas, especialmente en los combates contra las gárgolas rojas, pero esto pasa porque está genialmente programado y parece ser imprevisible además de inteligente.

Un jugador astuto puede llegar a entender el comportamiento de estos enemigos y conseguir con el tiempo pasarse el juego. Aunque yo personalmente no consiga pasar de la última pantalla, disfruto muchísimo de cada partida a pesar de los años que tiene ya el juego a sus espaldas.



El juego posee un sistema de "continues" que permiten terminarlo del tirón (aunque sin ver el final), pero no hay manera de continuar donde lo hemos dejado o de jugar a una fase en concreto para practicarla. ¿Por qué no añadir un sistema de savestates o claves para guardar de alguna forma la partida?

Piensa por ejemplo en la última fase, el Reino del Sufrimiento: es un lugar tenebroso al que ningún mortal ha llegado vivo, y que para entrar, requiere encontrar 5 gemas secretas que están escondidas a lo largo de toda la región... ¿Qué coherencia tiene sentarte una mañana y cargar la partida desde ahí tranquilamente?... Para que el juego tenga sentido necesitas esa carga previa de adrenalina que te hace llegar con el corazón en un puño, después de 30 ó 40 minutos de lucha contínua.

Maldita Castilla tiene un sistema similar a lo que conocemos como "logros", de manera que completar ciertas tareas o descubrir algunos objetos y personajes es tenido en cuenta para calcular la puntuación. Al final del juego se nos comunica cuáles de estos logros hemos conseguido pero... ¿modifica esto de alguna forma el final del juego? ¿Cuántos finales hay?

Existen 4 finales distintos del juego, específicos para distintos tipos de jugadores: casual y persistente, minucioso, minucioso - habilidoso y super - minucioso - parte - pana, amén de un bonus para "speedrunners". La intención es unificar bajo un modo de dificultad único a distintos tipos de jugadores.

¿Cuántas horas en tiempo real calculas que has podido dedicar a la programación de "Maldita Castilla"?

Esto es muy difícil de calcular, han sido unos cuantos meses, muchos ratitos pequeños en el ordenador, y otros tantos en la libreta. No tengo forma de calcularlo, pero tampoco me he preocupado mucho de ello.

¿Tienes alguna idea en mente para tu próximo juego?

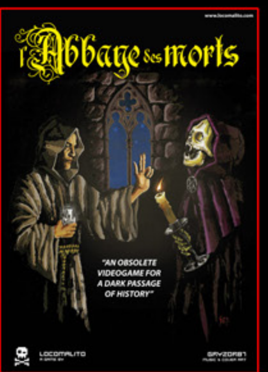
Siempre he ido alternando proyectos más elaborados con otros más pequeños... mi próximo juego será otro arcade clásico, pero más sencillo, en la línea de Verminest en cuanto a producción.

DESCARGA SUS JUEGOS EN LOCOMALITO.COM



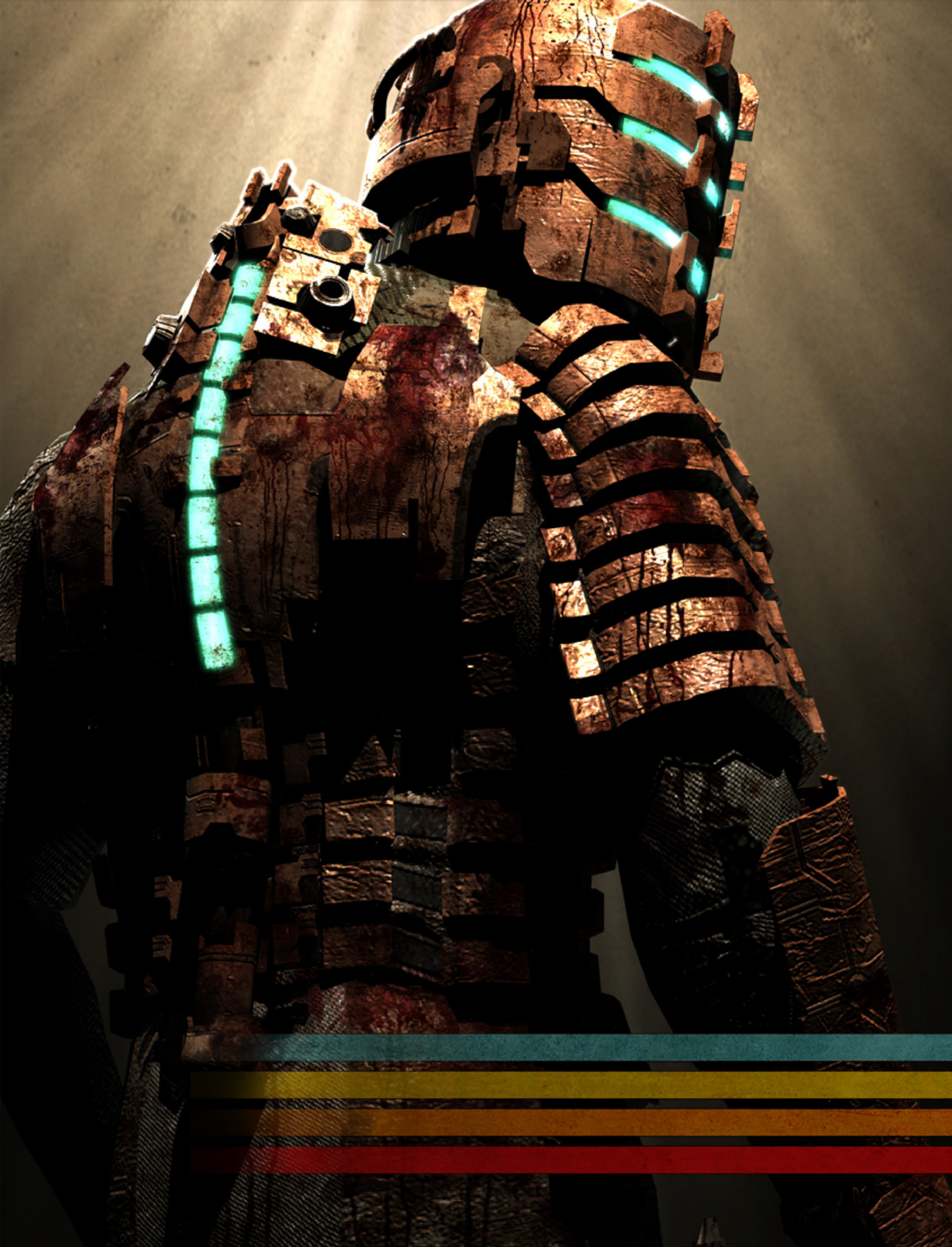
















LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO

¡Cuidado!, este título es capaz de provocar escalofríos incluso a los jugadores asiduos al género de terror, y es que Dead Space se ha convertido en una saga de renombre que ha sabido ganarse al público. ¡Pocos juegos vendidos como survival horror han llegado a asustarme tanto como este!

Dead Space fue uno de los tantos juegos que compré al poco de adquirir mi PS3. Aunque la consola llevaba algún tiempo a la venta, yo acababa de entrar en el mundo de los juegos de última generación y Dead Space fue uno de esos típicos títulos que supieron captar toda mi atención.

Año 2508, te encuentras dentro del USG Kellion, un transbordador espacial que está en misión de rutina hasta que recibe una señal de socorro de la nave de extracción planetaria "Ishimura". Al intentar acoplar las naves se produce un fallo en los sistemas y el transbordador que pilotan Zach (jefe de seguridad) y Kendra (técnico de comunicación) resulta dañado, por lo que tú, el ingeniero Isaac Clarke, tendrás que echarles una mano para intentar salir vivos de la pesadilla que se os viene encima.

En Dead Space te enfrentarás a un "horror" difícil de imaginar y sentirás un fuerte agobio debido a la soledad y al aislamiento... este es el punto fuerte del juego, pero a esto hay que sumarle cientos de sobresaltos y una gran angustia propiciada por los enfrentamientos con los necromorfos. El juego es duro y vas a ser testigo de situaciones límite, incluso cuando parezca que no puede ocurrir nada peor.

PLATAFORMA
PS3 / 360 / PC
AÑO
2008
DESARROLLO
Visceral Games
EDITOR
Electronic Arts



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- ¡Siempre debes tener un nodo en la recámara! Si te encuentras con poca munición y localizas una habitación que requiere un nodo de energía ¡úsalo sin dudarlo! Dentro encontrarás cargas para tus armas, créditos, nodos extra e incluso nuevos diagramas.
- Los necromorfos mueren con mayor facilidad si disparas a sus extremidades. Recuérdalo en todo momento para ahorrar munición.
- Cuando encuentres munición extra y no tengas espacio en el traje, busca un almacén, vende / guarda lo que no uses y ¡vuelve a por esas recargas!



En determinados puntos del Ishimura tendrás acceso a almacenes en los que podrás comprar/vender armas y municiones, pero esto sólo será posible si encuentras su diagrama y lo descargas en el almacén. También podrás comprar otros items como botiquines médicos, estabilizadores e incluso nodos de energía que te servirán para mejorar tu traje y las armas en las estaciones de mejora que encuentres.

La cortadora de plasma será al principio tu único arma, pero a medida que avances podrás conseguir hasta una sierra trituradora, un lanzallamas... Ten siempre presente que cada arma tiene dos formas de disparo y que a veces, es mejor usar un disparo más destructivo (aunque gastes más munición) que liarte a disparar en ráfagas y perder munición al tuntún.

Tu misión, como ves, no se trata sólo de sobrevivir a las incansables hordas de necromorfos, sino que tendrás que recorrer cada rincón del Ishimura para descubrir qué demonios está ocurriendo y además, reparar las averías en sus sistemas ¿Parece complicado eh?... Para hacerte la tarea algo más fácil, tendrás a tu disposición una propiedad en el traje que te marcará, mediante líneas luminosas en el suelo, las rutas que debes seguir para llegar a tus objetivos (aunque a veces investigar tiene una merecida recompensa)

Habrá ocasiones que tu pantalla quede infestada de necromorfos, así que usa el control de estabilidad para ralentizar a tus enemigos, lanza un buen derechazo, cercena, pisotea, usa las extremidades como arma y ¡dispara, por dios, dispara! - S.S / * 8


Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA

KNIGHTS OF THE ROUND

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

La primera vez que pude disfrutar de esta joya fue en un bar que había debajo de mi casa llamado "La Terraza". ¡La máquina de Capcom pintaba muy bien!... a los minutos de jugar, dejaría de echar de menos el Blue's Journey de Neo Geo, máquina que jubilaron para dar paso a los espadazos históricos en la corte del Rey Arturo.

Al comenzar el juego se podía elegir personaje: Lancelot, Arthur y Percival eran las opciones, pero mi favorito siempre fue Lancelot porque me hice con sus controles en poco tiempo y me gustaba mucho su diseño. Aprendí a realizar saltos muy altos para zafarme de las oleadas de enemigos y conseguí llegar a dominar sus técnicas de combate: me cubría con la espada, intentaba anticiparme al enemigo lanzando espadazos en sentido opuesto... pero lo que más me gustaba era dejar tumbados a varios enemigos al mismo tiempo, usando para ello la técnica del espadazo con efecto.

Nunca antes había jugado a un título así: ¡los personajes subían de nivel! esto me llamó tanto la atención, que no dejaba de recoger tesoros: ¡quería ver a mi personaje luciendo su mejor armadura y repartiendo leña con una espada brutal!

EL TÍO JAIME DICE

Cuando el abuelo me habló de este juego me dijo que lo jugaba en un armatoste del tamaño de una persona. ¿Y donde estaba ese engendro?... pues donde debe ser: ¡en el bar! Las cosas han cambiado mucho desde entonces porque ahora he podido probarlo tranquilamente en mi sillón utilizando el emulador MAME, así como en el transporte público gracias al emulador CPS1PSP en mi consola portátil PSP. Además, encontré una forma de complicarme menos la vida, porque este juego se incluye en uno de los recopilatorios de CAPCOM para PSP, PS2 y XBOX, aunque por otra parte, ¿quién compraría una PS2 o una XBOX en 2013?

Me gustó montar a caballo mientras repartía espadazos, poder jugar con otras 2 personas a la vez y la música (en especial la del final del juego). Mi personaje favorito es Arthur porque me parece el más fuerte y equilibrado de los tres, pero os invito a que mejoréis la armadura de Percival: ¡termina vestido con un tanga medieval!

He pasado un rato muy divertido con el juego a pesar de que mi ROM es defectuosa: ¡Cuando me quedo parado no sube mi barra de vida! ¡Esto en Mass Effect y Vampire -Bloodlines- no pasa!





TUMBLE POP

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Qué buenos recuerdos guardo de este juego de recreativa... Tumble Pop fue toda una experiencia para mí, ya que era la primera vez que jugaba a dobles, y por supuesto, con alguien a quien no conocía absolutamente de nada. La máquina me la encontre de casualidad en mi querido y añorado "paseo de las explanadas" de Motril (Granada) al parar en uno de los numerosos restaurantes que abundaban por la zona.

Había terminado de cenar y me dieron dinero para un helado, pero al entrar a pedírselo al camarero me encontré con esta máquina que de repente se tragó el dinero de mi postre.

El juego me metió en la piel de una especie de cazafantasmas que además de aspirar enemigos tenía que lanzarlos contra otros para conseguir premios: monedas, diamantes, patines con los que andar más rápido e incluso mejoras para el aspirador, que lo dotarían de un rango de alcance mayor o de un alto poder destructivo: era una gozada ver ese láser chisporroteante en acción ¡que despliegue de color! ¿Lo que más me gustó?: lanzar enormes bolas de enemigos y verlas surcando el nivel de arriba a abajo.

EL TÍO JAIME DICE

<<¡Esto lo he visto yo en otra parte!>> – me dije cuando probé el juego Tumble Pop que me había recomendado el abuelo: me recordaba muchísimo a cierto mítico juego de destruir bolas que se van dividiendo en otras más pequeñas... Preguntando al Sr. Google descubrí que también guardaba similitudes con Snow Bros y Pipi & Bibis, además pude comprobar que algunos gráficos estaban reciclados de otros juegos de la compañía. ¡Pues bienvenidos los refritos si son como éste!

Yo lo he jugado en el emulador MAME y en la versión Gameboy de la consola virtual de mi Nintendo 3DS; esta vez debo darle la razón a mi abuelo en que no hay nada como la versión original, pues en la ladrillo-portátil de Nintendo se quedarían por el camino dos de las señas de identidad de Tumble Pop: el colorido general y el estupendo diseño de los niveles.

El juego es muy frenético, tanto, que si te lo propones puedes terminar algunos niveles en cuestión de 5 segundos. Los jefes de final de zona son asequibles, y me pareció un detalle gracioso que cada fase contara con una melodía típica del país en el que se desarrollaba la acción.





NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Colaboran:











¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población